

# **VISUALISASI TOPENG NACHO LIBRE**



## **PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh

**Riono Tanggul Nusantara**

**NIM: 0311622021**

**MINAT UTAMA SENI LUKIS**

**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI**

**JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA**

**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2010**



# **VISUALISASI TOPENG NACHO LIBRE**



**PENCIPTAAN KARYA SENI**

**Oleh**

**Riono Tanggul Nusantara**


**NIM: 0311622021**



**MINAT UTAMA SENI LUKIS**  
**PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI**  
**JURUSAN SENI MURNI FAKULTAS SENI RUPA**  
**INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA**

**2010**

# **VISUALISASI TOPENG NACHO LIBRE**

UPT PERPUSTAKAAN ISI YOGYAKARTA	
NO.	3346/H/S/2010
KLAS	
TERIMA	5-8-2010
TTD.	



## **PENCIPTAAN KARYA SENI**

Oleh

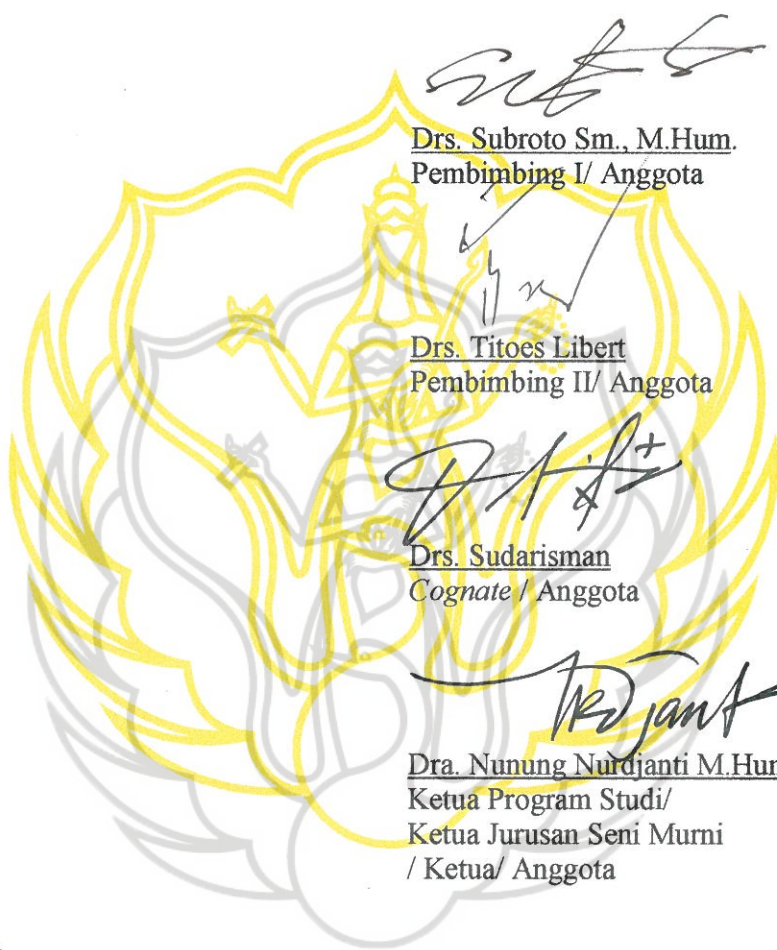
Riono Tanggul Nusantara


NIM: 0311622021

Tugas Akhir ini diajukan kepada Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
sebagai satu syarat untuk memperoleh  
gelar sarjana S-1 dalam bidang Seni Rupa Murni  
2010


Tugas Akhir Karya Seni berjudul :


VISUALISASI TOPENG “NACHO LIBRE” diajukan oleh Riono Tanggul Nusantara, NIM 0311622021, Program Studi Seni Rupa Murni, Jurusan Seni Murni, Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta, telah dipertanggungjawabkan di depan Tim Penguji Tugas Akhir pada tanggal 30 Juni 2010 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima.



  
Drs. Subroto Sm., M.Hum.  
Pembimbing I/ Anggota

  
Drs. Titoes Libert  
Pembimbing II/ Anggota

  
Drs. Sudarisman  
Cognate / Anggota

  
Dra. Nunung Nurdjanti M.Hum.  
Ketua Program Studi/  
Ketua Jurusan Seni Murni  
/ Ketua/ Anggota

Dekan Fakultas Seni Rupa  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta,



  
Dr. M. Agus Burhan, M.Hum.  
NIP. 196004081986011001

## KATA PENGANTAR

Segala puji-syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena berkat limpahan rahmat-Nya sehingga dapat menyelesaikan Tugas Akhir Karya Seni ini sesuai dengan apa yang diharapkan. Selanjutnya tidak lupa mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang selama ini telah membantu memberikan perhatian, waktu, pikiran, dan tenaga juga kritik dan saran, mulai dari proses penyusunan karya tulis, pembuatan karya hingga terselenggaranya pameran tugas akhir ini.

Terima kasih kepada:

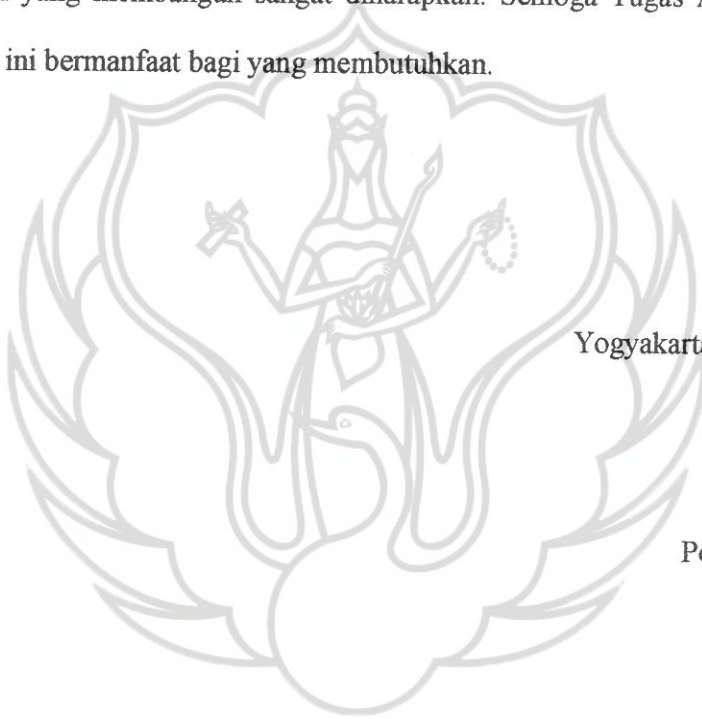
1. Drs. Subroto Sm., M. Hum., selaku Dosen Pembimbing I.
2. Drs. Titoes Libert, selaku Dosen Pembimbing II.
3. Ichwan Noor S. Sn., selaku Dosen Wali.
4. Dra. Nunung Nurdjanti, M. Hum, selaku Ketua Jurusan Seni Murni merangkap Ketua Prgram Studi Seni Murni.
5. Dr. M. Agus Burhan, M. Hum, selaku Dekan Fakultas Seni Rupa.
6. Prof. Drs. Soeprapto Soedjono, M.F.A., Ph.D, selaku Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
7. Segenap Dosen Program Studi Seni Rupa Murni yang telah memberi bimbingan selama ini dalam menjalani studi.
8. Seluruh Staf dan Karyawan Fakultas Seni Rupa Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
9. Kedua orang tua, Bapak Istiyadi Wardoyo dan Ibu Sri Murningsih.



10. Seluruh keluarga besar, kakak-kakakku, keponakan-keponakanku, terima kasih atas segala dukungannya.
11. Anggityas Sekarkinasih Putri, terima kasih atas doa, dukungan, dan kesabarannya.
12. Teman-teman Lukis, Grafis, Patung Angkatan 2003; Sulung, Ade, Gintani, Geri Abrams, Dhanin, Roy Karyadhi, Pepeng, Aan, Sindu, dan lain-lainnya atas dukungan dan semangatnya selama ini.
13. Decki Leos dan Iwul, Genk Prayan dan sekitarnya Hahan, Iyok, Heli, Gurit, Toto, Pur clay, Aryoo, Rudi Lampung, Genk Minggiran dan sekitarnya Wedhar dan Vita, Indun, Timbul, qomar, Blangkon dan keluarga, Krisna, Hendra hehe, Iwan Efendi, Danang, Angkringan on line, Genk Timuran dan sekitarnya Janu, Wisnu Auri, Fida, YE Agung, Wuryoko, Sandi, Codit, serta Moki dan Elia, Aceh, Pak Agung dan Bu Neni KKF, Pak Bambang Toko, Mes 56, Kak Ari Dyanto, Mas Nano, Mas Agus Yulianto, Pak Rain, Kak Juki dan Grace Samboh dan Whatever crew, Pethek, Domi, Rake, Roly "lovehatelove", Gedhek, Damar, The crew YKILC, Gelagat Buruk, Scool Terror, Psycho, YORC, The bands Belajar membunuh, The Herpess, Sangkakala, Narkotix, Irama peluru and psychoir, Sleng, Black ribbon YK, Sentimental agogo, Airport radio, Rollringtone, Hornyloundry, Demi Tuhan, Ruang maya, Cangkang serigala dan lain-lain.

14. Siapa saja yang pernah bertemu dan membantu, dalam rangka pengerjaan Pertanggungjawaban Tertulis Tugas Akhir Karya Seni ini.

Dalam penyelesaian Tugas Akhir Karya Seni ini, ada kekurangan meskipun telah diupayakan sebaik-baiknya. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan. Semoga Tugas Akhir Karya Seni ini bermanfaat bagi yang membutuhkan.



Yogyakarta, Juni 2010

Penulis

## DAFTAR ISI

Halaman Judul ke- 1.....	i
Halaman Judul ke- 2.....	ii
Halaman Pengesahan.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
 BAB I. PENDAHULUAN .....	 1
A. Latar Belakang Penciptaan.....	2
B. Rumusan Penciptaan.....	5
C. Tujuan dan Manfaat.....	6
D. Makna Judul.....	8
 BAB II. KONSEP .....	 
A. Ide Penciptaan.....	10
B. Konsep Betuk/Wujud.....	13
C. Konsep Penyajian.....	15



### BAB III. PROSES PEMBENTUKAN

A. Bahan.....	17
B. Alat.....	19
C. Teknik.....	20
D. Tahapan Pembentukan.....	20

### BAB IV. DESKRIPSI KARYA/TINJAUAN KARYA.....26

### BAB V. PENUTUP.....47

### DAFTAR PUSTAKA.....49

### LAMPIRAN

A. Foto Diri Mahasiswa.....	51
B. Foto Acuan.....	55
C. Foto Poster Pameran.....	60
D. Foto Situasi Pameran.....	61
E. Katalog.....	63

## DAFTAR GAMBAR

### A. Foto

Gb. 1. Salah satu gambar dalam film Nacho Libre.....	3
Gb. 2. Salah satu aksi penulis dalam melakukan graffiti.....	11
Gb. 3. Salah satu pertunjukan musik rock di jogja.....	12

### B. Foto Tahapan dalam Melukis

Gb. 4. Alat dan bahan yang disiapkan.....	22
Gb. 5. Pembuatan sketsa di atas kertas.....	22
Gb. 6. Pemindahan sketsa pada kanvas.....	23
Gb. 7. Memberikan warna pada obyek lukisan.....	23
Gb. 8. Mengikat dengan warna hitam.....	24
Gb. 9. Membubuhkan tanda tangan.....	24
Gb. 10. Menyemprotkan varnish .....	25
Gb. 11. Karya yang telah jadi .....	25

### C. Foto Karya Tugas Akhir

Gb. TA. 1. <i>Youth of Today</i> .....	27
Gb. TA. 2. <i>Jajahan Baru #1</i> .....	28
Gb. TA. 3. <i>Jajahan Baru # 2</i> .....	29
Gb. TA. 4. <i>Jajahan Baru # 3</i> .....	30
Gb. TA. 5. <i>Jajahan Baru # 4</i> .....	31
Gb. TA. 6. <i>Jajahan Baru # 5</i> .....	32

Gb. TA. 7. <i>Jajahan Baru # 6</i> .....	33
Gb. TA. 8. <i>Jajahan Baru # 7</i> .....	34
Gb. TA. 9. <i>Always</i> .....	35
Gb. TA. 10. <i>Give me your taste</i> .....	36
Gb. TA. 11. <i>Prayer</i> .....	37
Gb. TA. 12. <i>It's over now</i> .....	38
Gb. TA. 13. <i>Membersihkan Pendengaran</i> .....	39
Gb. TA. 14. <i>Hard and Soft</i> .....	40
Gb. TA. 15. <i>Hard and Soft</i> .....	41
Gb. TA. 16. <i>Bomb da town #1</i> .....	42
Gb. TA. 17. <i>Bomb da town #2</i> .....	43
Gb. TA. 18. <i>Hope</i> .....	44
Gb. TA. 19. <i>Don't lie</i> .....	45
Gb. TA. 20. <i>Disaster Old Man</i> .....	46

#### **D. Foto Acuan**

Gb.12. Karya Charles Burn.....	55
Gb.13. Karya Charles Burn.....	55
Gb.14. Karya Charles Burn.....	56
Gb.15. Karya Charles Burn.....	56
Gb.16. Karya Nathan Fox.....	57
Gb.17. Karya Nathan Fox .....	57



## DAFTAR LAMPIRAN

A. Biodata.....	51
B. Foto Poster Pameran.....	55
C. Katalogus.....	56
D. Foto Suasana Pameran .....	57



## BAB I

### PENDAHULUAN

Saat ini dengan banyaknya referensi baik dari media cetak dan elektronik dapat dijadikan sebagai bahan-bahan gagasan untuk menciptakan lukisan yang lebih menarik. Dari kedua macam media tersebut dapat dirasan banyak mendapatkan ide menarik dan segar untuk menjadikannya sebagai tema pada karya. Ide berarti rancangan yang tersusun di dalam pikiran gagasan,<sup>1</sup> dengan demikian ide merupakan hasil perenungan serta kreativitas manusia.. Tentunya dikomposisikan dengan bahasa-bahasa seni rupa yang diwakili oleh visualisasi gambar-gambar tersebut, dengan tidak sedikit mengurangi esensi seni lukis itu sendiri.

Lingkungan yangigeluti juga tidak jauh dari kehidupan anak muda saat ini yang selalu merasa ingin mencari pengalaman baru dan menarik bahkan menantang. Karena merasa ada problematika menarik untuk digali lebih jauh lagi di dunia anak muda tersebut, seperti kenakalan remaja yang sampai saat ini menjadi momok menakutkan bagi orang tua. Tentunya setiap orang tua ingin anaknya menjadi anak yang baik dan menghormati orang tua. Masalah tersebut menjadi menarik untuk diangkat karena masalah ini mengganggu dalam pikiran kita semua, baik anak muda dan orang tua. Dunia yang diciptakan anak muda tersebut sangat luas untuk diketahui lebih jauh, hanya mereka yang dapat membatasi dunianya bahkan mereka akan bertindak tanpa batas sekalipun.

---

<sup>1</sup> W.J.S. Poerwodarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta, Balai Pustaka, 1976), p. 369

Masalah yang dialami ini merupakan bagian dari pengalaman yang banyak mempengaruhi dalam penciptaan karya.

### **A. Latar Belakang Penciptaan**

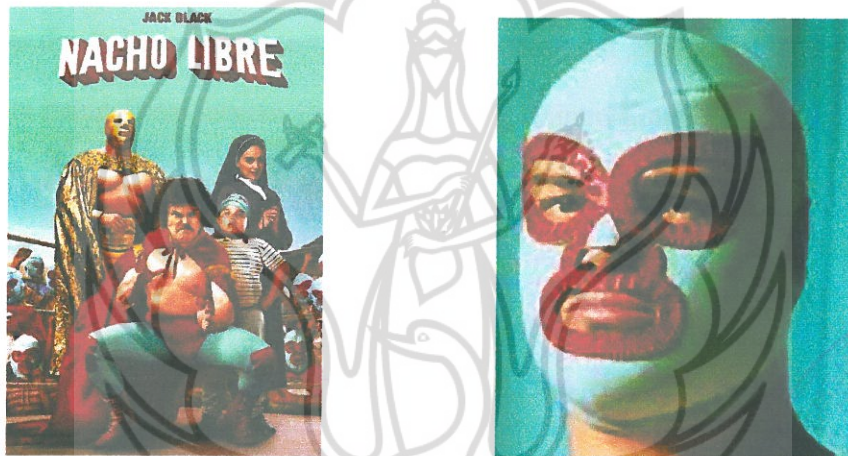
Seiring perkembangan teknologi dan informasi yang semakin maju, berbagai macam kebudayaan dari dalam maupun luar begitu mudah untuk diakses atau diserap. Banyaknya tempat penyewaan VCD atau DVD, warnet atau internet sudah tidak asing lagi di lingkungan masyarakat.

Seperti pada pertengahan tahun 2008 di sebuah rumah kontrakan, secara tidak sengaja melihat film komedi yang sangat konyol. film tersebut berjudul "*Nacho Libre*". Yang di buat oleh *Paramount Pictures* dan sutradara oleh *Mike White* dan *Jack Black* ini menceritakan seorang pembantu gereja di sebuah desa di Meksiko, masa kecilnya di besarkan di gereja. Dia bernama Ignacio ayahnya juga merupakan pembantu gereja, Ignacio menjadi pembantu gereja dan mendapat tugas sebagai juru masak gereja, dia sangat menyukai anak kecil dan ingin mengubah hidupnya menjadi sukses dan terkenal karena tugas yang diberikan pihak gereja selama ini tidak menyenangkan dan selalu dijadikan hinaan, dan dia merasa mempunyai bakat sebagai pegulat dengan mengawali kariernya sebagai pegulat amatir. Kariernya dimulai dengan mengikuti sebuah turnamen kecil bersama temannya dengan hadiah 200 Peso. Akan tetapi bergulat sangat dilarang oleh pihak gereja karena tidak mendidik anak-anak yatim piatu yang tinggal di gereja, untuk menyembunyikan kariernya tersebut dari pihak gereja, *Ignacio* memakai sebuah topeng khas meksiko atau topeng gulat untuk menutupinya.



memakai sebuah topeng khas meksiko atau topeng gulat untuk menutupinya.

Karena sangat tertarik oleh bentuk topeng yang dikenakan pemeran utama dalam film tersebut, yang mempunyai bentuk artistik, dan mencoba memindahkan bentuk topeng tersebut kedalam lukisan dan karya 2 dimensi. Dari situlah mengembangkan dan meminjam visual topeng dalam film tersebut untuk berkarya selama ini. Karena ketertarikan dengan topeng tersebut, mengangkatnya sebagai judul dan konsep Tugas Akhir ini.



Gb. 1. Salah satu gambar dalam film *nacho libre*

Pengaruh yang lain juga datang dari lingkungan, yang merupakan lingkungan anak muda yang tidak puas dengan perkembangan seni rupa saat ini. Banyak kebudayaan yang dikenalkan anak muda di dunia ini. Sebagai acuan yaitu *urban culture* atau *youth culture* yang mempengaruhi anak-anak muda dalam berekspresi atau berkarya. Ketika kita berbicara tentang "*Rebellious Age*", umur saat seorang remaja sibuk mencari identitas dan dengan tingkat rasa ingin tahu yang sangat tinggi, tidak ada satupun hukum di muka bumi ini yang bisa menahan ledakan

“jiwa” darah muda.<sup>2</sup> Contoh lain adalah musik yang pengaruhnya sangat banyak bagi, dan mungkin juga berpengaruh dan menjadi bahan referensi bagi anak-anak muda yang lainnya. Musik juga membawa dampak pada perkembangan seni rupa. Suatu aliran musik atau jenis musik akan didukung keberadaanya oleh aspek visual yang khas dengan aliran itu sendiri. Semisal jenis musik *psychedelic* yang aspek visualnya banyak menggunakan warna-warna komplementer dan panas, berbeda dengan jenis musik *punk* yang aspek visualnya menggunakan garis dan warna yang tegas sesuai dengan ideologi anti kemapanannya. Belum lagi musik *hip-hop* dan kebudayaanya yang sangat kuat, semacam *graffiti* dan *tagging* yang dari situ muncul seni jalanan atau *street art*.<sup>3</sup> Selanjutnya muncul berbagai cabang dan karakteristik pada seni rupa setelahnya, dan tentunya berdampak pula pada perkembangan seni rupa di dunia.

Majalah atau buku lokal dan luar negeri juga sudah banyak bermunculan menawarkan berbagai varian baru judul buku atau majalah untuk anak dan dewasa, sehingga menambah informasi dan wawasan tentang apa saja yang ingin kita pelajari. Bahkan sangat berpengaruh bagi karya-karya yang dihasilkan kemudian. Sekitar tahun 2003 penulis tertarik oleh media cetak luar negeri yang mengulas tentang kesenian-kesenian anak muda sekarang, seperti *Juxtapoz*, *Idn*, dan lain sebagainya. Dari buku atau majalah tersebut mengetahui atau mengerti tentang “*lowbrow*”, yaitu suatu gerakan seni yang dipelopori oleh seniman Amerika Robert Williams dan Gary Panter sekitar tahun 1970 di daerah Los

<sup>2</sup> Moh Marzuki, “*Rebellious Age dan Kota*” (Keliling kota, *Kompas*, 30 Agustus 2005)

<sup>3</sup> Henry Chalfant dan James Prigoff, *Spraycan Art* (London, Thames and Hudson Ltd, 1987), p. 7

Angeles, California<sup>4</sup>. Gerakan ini mengakomodasi seni visual yang tidak berada di ranah kehidupan sosial biasa. Semacam *underground Comic*, musik *Punk* dan *Hot-rod Street Culture*, serta subkultur yang demikian menjamur pada masa itu yang tidak terakomodir.<sup>5</sup> Sejak kecil juga sudah tertarik oleh komik seperti komik dari Jepang, Amerika dan Eropa, seperti *Detektif Conan*, *Sinchan*, *Spyderman*, *Batman*, *Superman*, dan *Tintin*, karena selain cerita yang menarik didukung juga oleh gambar-gambar yang bagus. Pengaruh komik begitu kuat pada karya dikarenakan cara penyampain pesan atau alur cerita yang terdapat dalam komik mudah diserap oleh penonton atau pembacanya, hal-hal tersebut yang divisualkan dalam komposisi pada lukisan sebagai media pengantar pada penonton untuk mengerti pesan atau maksud dari karya yang disampaikan.

## **B. Rumusan Penciptaan**

Sekian banyak referensi yang didapat dan pengalaman-pengalaman menimbulkan tentang berkesenian baik di lingkup institusi maupun di luar institusi, merangsang ketertarikan mengambil sebuah tema untuk diangkat dalam Tugas Akhir ini. Gagasan tersebut muncul ketika menyaksikan sebuah film komedi luar negeri yang berjudul "*Nacho Libre*", yang dalam film tersebut banyak ikon yang menarik untuk dijadikan gagasan dan diolah atau divisualisasikan ke dalam berbagai media. Seperti topeng, kostum, dan lain-lain. Didalam film tersebut ketertarikan mengambil bentuk visual topeng karena sangat artistik, sederhana dan khas, serta dalam topeng tersebut tidak ada falsafah-

<sup>4</sup> Frigidanto Agung, "*Menilik Ideologi Diri*" (Katalog Pameran Wouw!, Tujuh Bintang Art Space, 26 Februari-7 Maret 2010), p. 3

<sup>5</sup> *Ibid*, p. 3



falsafah atau simbol-simbol tradisi atau agama yang tertera pada topeng tersebut, itu yang membuat keuntungan tersendiri karena kesederhanaan topeng tersebut, karena tidak tertekan pada pakem-pakem yang atau simbol-simbol seperti pada topeng daerah di Indonesia, sehingga lebih leluasa dalam mengembangkan bentuk-bentuk topeng itu sendiri.

Berbeda halnya dengan topeng-topeng tradisional dari daerah-daerah di Indonesia, dirasa kurang begitu tertarik dengan topeng daerah karena sangat banyak falsafah-falsafah hidup, idiom-idiom budaya, agama atau kepercayaan tertentu didalamnya dan banyak pakem-pakem dalam pembuatannya dalam hal ini visualnya, yang menimbulkan kesulitan dalam pembuatan karya visualnya. Semisal topeng khas daerah Bali yang sarat akan falsafah-falsafah budaya dan agama, yang tentunya harus sangat hati-hati dalam menempatkan bentuk topeng tersebut ke dalam berbagai media-media seni, "Topeng" merupakan karakter yang sangat kuat dalam sebuah kehidupan atau suatu sandiwara di kehidupan sehari-hari. Sebuah topeng bisa menyembunyikan suatu kedok dan karakter pada sipemakainya, banyak macam-macam bentuk topeng dari mulai bentuk topeng binatang sampai topeng robot. Topeng juga banyak dipakai seniman sebagai media atau tema dalam menciptakan karya seninya.

#### **A. Tujuan dan Manfaat**

Karya seni setidaknya menawarkan berbagai keinginan, mulai mengkreasi ide dan imajinasi, mengekspresikan emosi dan fantasi, mensimulasi intelektualitas seniman, merekam dan memperingati pengalaman-pengalaman, merefleksikan

konteks-konteks sosial budaya, kritik terhadap sesuatu, mengangkat sesuatu yang biasa menjadi hal yang menarik, dan beberapa hal lainnya.<sup>6</sup>

Setiap karya seni yang dipersiapkan untuk dihadirkan pasti mengandung tujuan tertentu, dan juga termasuk harapan-harapan seniman ketika karya yang diciptakannya diapresiasi oleh khalayak.

### 1. Tujuan

a. Sebagai pembelajaran dalam berbagai teknik, visual, dan media yang ada pada seni rupa agar menjadi lebih baik, dewasa, dan lebih maju dari sebelumnya.

b. Sebagai tolok ukur terhadap diri dan karya-karya yang telah dihasilkan dari berbagai pengalaman yang dialami selama ini.

c. Penyampaian gagasan atau masalah terhadap persoalan baik *eksternal* maupun *internal* yang dirasakan dalam lingkungan sehari-hari, yang melingkupi berbagai *elemen* sosial, budaya dan politik dan tentunya permasalahan serta kebudayaan anak muda.

d. Eksistensi terhadap diri sebagai mahasiswa seni lukis dan dunia seni rupa pada khususnya, karena dengan karya itu seniman akan terus diakui keberadaannya.

### 2. Manfaat

a. Sebagai bahasa rupa, tentunya seni lukis akan mampu memberikan pembelajaran kreatif terhadap masyarakat pada umumnya dan seniman perupa pada khususnya.

---

<sup>6</sup> Mikke Susanto, *Membongkar Seni Rupa* (Yogyakarta, Jendela, 2003), p. 23

b. Sebagai apresiasi seni pada masyarakat mengenai perkembangan seni rupa masa kini.

## **B. Makna Judul**

Untuk memberikan batasan pemikiran mengenai bahasa yang digunakan dalam judul penulisan Tugas Akhir ini, maka diberikan pengertian dari judul di atas, yaitu sebagai berikut :

### **Penegasan judul**

#### **VISUALISASI TOPENG NACHO LIBRE**

Visualisasi : Pengungkapan sebuah gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk, gambar, tulisan ( kata dan angka ) peta, grafik, dan sebagainya.<sup>7</sup>

Topeng : Penutup muka berupa wajah orang, binatang, atau makhluk lain, yang terbuat dari kayu, kertas, tanah liat dan bahan lain dengan cara dipahat dan diukur serta diberi hiasan motif tertentu lalu diberi warna. Pewajahan topeng seperti bentuk mata, hidung, mulut, pipi, dagu, dahi, warna, serta tanda-tanda pada wajah menggambarkan watak / karakter tersendiri yang di perlukan oleh tokoh-tokoh dalam pertunjukan atau menggambarkan simbol-simbol tertentu dalam mitos yang bersifat religius dan magis.<sup>8</sup>

<sup>7</sup> W.J.S. Poerwodarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia* (Jakarta, Balai Pustaka, 1976), p. 543

<sup>8</sup> Prayitno, *Seni Topeng Di Lombok*, pep. Pdan K (mataram, 1995 ), p. 958



Nacho Libre : *Nacho Libre* adalah sebuah film komedi yang di bintang oleh bintang kawakan *Jack Black* yang mengisahkan perjuangan seorang pastur untuk menghidupi anak-anak yatim-piatu dengan mengumpulkan dana melalui pertandingan gulat. Film tersebut diambil dengan latar tahun 1970 di Meksiko.<sup>9</sup>



---

<sup>9</sup> <http://id.wikipedia.com/nacholibre> diakses agust/4/2008 3:45 PM